

**APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA METRO FRIED CHICKEN  
PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



**MAKSIMILIANUS MULAN MANUK**

**1311500089**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2018**

**LEMBAR PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nim : 1311500089

Nama : Maksimilianus Mulan Manuk

Judul Skripsi : APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA  
METRO FRIED CHICKEN PANGKALPINANG BERBASIS  
ANDROID

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 12 Juli 2018



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA METRO  
FRIED CHICKEN PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maksimilianus Mulan Manuk**

**1311500089**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada Tanggal 03 Agustus 2018

**Susunan Dewan Penguji**

Anggota

Harrizki Arie P., S.Kom., M.T  
NIDN.0213048601

Kaprodi Teknik Informatika

R. Burham Isnanto F., S.Si, M.Kom  
NIDN.0224048003

**Dosen Pembimbing**

Delpiah W., M.Kom  
NIDN.0008128901

**Ketua**

Yohanes Setiawan, M.Kom  
NIDN.0219068501

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana Komputer

Tanggal 20 Agustus 2018

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Dr Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc**  
**NIP : 197710302001121003**

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas karunia yang telah dilimpahkan oleh Tuhan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan strata satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika STMIK ATMA LUHUR.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan yang maha kuasa telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Kedua Orang Tua tercinta serta rekan-rekan dan Adik yang Selalu mendoakan dan memberi dukungan moral, materi serta doa yang sangat penulis rasakan.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Prof Dr. Husni Tejar Hasmana, S.T.,M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R.Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Ibu Delpiah Wahyuningsih, S.Kom,M.Kom selaku Dosen Pembimbing Aplikasi dan laporan yang tidak mengenal waktu sehingga selesai penyelesaian tepat waktu.
7. Bapak Sri Yono, Selaku Manager Metro Fried Chicken Pangkalpinang yang yang telah memberikan izin riset skripsi diperusahaan beliau.

Semoga Allah SWT, membalas segala kebaikan dan dicurahkan taufik serta hidayah-Nya. Akhir kata penulis mohon maaf apabila ada pihak yang tidak disebut

Pangkalpinang,12 Juli 2018

Penulis

## **ABSTRACT**

*Various food and beverage products are now a lot of popping, many have applied online ordering. Online booking service is an additional service provided by a company that aims to simplify and keep consumers to remain loyal to the services of a managed company. The problem in this research is service on Metro Fried Chicken Pangkalpinang still use manual way and make the consumer waste of time to come to place to order, Then applied an app ordering food menu at Metro Fried Chicken Pangkalpinang based on android, The purpose is to give convenience to consumer, to consumers from the Metro Fried Chicken Pangkalpinang and can make transactions anywhere and anytime. This research uses deep object oriented method for analysis process and using waterfall model. The results obtained from the application of food menu on the Metro Fried Chicken Pangkalpinang based on android is an application that is able to give pictures, prices, menu names and descriptions that can help consumers to make transactions anywhere and anytime without having to come to Metro Fried Chicken and increase service to consumers from Metro Fried Chicken Pangkalpinang.*

*Keyword: Booking, Metro Fried Chicken, Android*



## **ABSTAKSI**

Bermacam-macam produk makanan dan minuman saat ini sudah banyak bermunculan, banyak telah menerapkan pemesanan *Online*. Layanan pemesanan *Online* merupakan suatu pelayanan tambahan yang disediakan oleh suatu perusahaan yang bertujuan untuk mempermudah serta mempertahankan konsumen agar agar tetap setia pada jasa suatu perusahaan yang dikelola. Masalah dalam penelitian ini adalah pelayanan pada Metro Fried Chicken Pangkalpinang masih menggunakan cara manual dan membuat konsumen membuang waktu untuk datang ketempat untuk memesan, Maka diterapkan sebuah aplikasi pemesanan menu makanan pada Metro Fried Chicken Pangkalpinang berbasis android, Tujuannya adalah memberikan kemudahan kepada konsumen, meningkatkan pelayanan kepada konsumen dari pihak Metro Fried Chicken Pangkalpinang dan bisa melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja. Penelitian ini menggunakan metode berorientasi objek dalam untuk proses analisis dan menggunakan model *waterfall*. Hasil yang didapatkan dari aplikasi pemesanan menu makanan pada Metro Fried Chicken Pangkalpinang berbasis android adalah sebuah aplikasi yang mampu memberi gambar, harga, nama menu serta deskripsi yang dapat membantu konsumen dalam melakukan transaksi diman saja dan kapan saja tanpa harus datang ke Metro Fried Chicken dan meningkatkan pelayanan kepada konsumen dari pihak Metro Fried Chicken Pangkalpinang.

Kata Kunci : Pemesanan, Metro Fried Chicken, Android



## DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	ii
ABSTRACTION.....	iii
ABSTAKSI.....	6
KATA PENGANTAR.....	13
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.3 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	8
2.4 Teori Pendukung.....	10
2.5 Penelitian Terdahulu.....	13

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

<b>3.1</b>	Model Pengembangan Sistem.....	17
<b>3.2</b>	Metode Pengembangan Sistem.....	17
<b>3.3</b>	Tools Pengembangan Sistem.....	17

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

<b>4.1</b>	Metro Fried Chicken Pangkalpinang.....	18
4.1.1	Sejarah Metro Fried Chicken Pangkalpinang.....	18
4.1.2	Struktur Organisasi.....	19
4.1.3	Jabatan Tugas dan Wewenang.....	20
<b>4.2</b>	Analisis Masalah.....	21
4.2.1	Analisis Kebutuhan.....	21
4.2.2	Kebutuhan Fungsional.....	21
4.2.3	Kebutuhan Nonfungsional.....	22
4.2.4	Kebutuhan Antar Muka.....	23
4.2.5	Analisis Sistem Berjalan.....	23
<b>4.3</b>	Perancangan Sistem.....	26
4.3.1	Identifikasi Sistem Usulan.....	26
4.3.2	Rancangan Sistem.....	26
4.3.3	Rancangan Layar.....	41
<b>4.4</b>	Implementasi.....	47

4.4.1 Implemntasi Interface Aplikasi.....	47
4.4.2 Tampilan Layar.....	48
<b>4.5 Pengujian.....</b>	<b>60</b>
4.5.1 Pengujian Form Splash Screean.....	60
4.5.2 Pengujian Form Metro.....	61
4.5.3 Pengujian Form Detail Metro.....	62
4.5.4 Pengujian Form Keranjang.....	63
4.5.5 Pengujian Form Detail Keranjang.....	64
4.5.6 Pengujian Form Transaksi.....	64
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>65</b>
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>65</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>65</b>
<b>DAFTAR PUSATAKA.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model waterfall .....	5
Gambar 2.2 Diagram use case.....	8
Gambar 2.3 Activiti diagram.....	9
Gambar 2.4 Class diagram .....	9
Gambar 2.5 Diagram sequence .....	10
Gambar 2.6 Arsitektur android .....	12
Gambar 4.1 Struktur organisasi Metro.....	19
Gambar 4.2 Activity diagram pemesanan .....	24
Gambar 4.3 Activity diagram pembayaran .....	25
Gambar 4.6 Use case diagram client server .....	27
Gambar 4.7 Use case diagram server.....	28
Gambar 4.8 Class diagram .....	30
Gambar 4.9 Sequence diagram lihat menu .....	35
Gambar 4.10 Sequence transaksi pemesanan.....	36
Gambar 4.11 Sequence login.....	37
Gambar 4.12 Sequence home.....	37
Gambar 4.13 Sequence data metro.....	38
Gambar 4.14 Sequence kecamatan.....	38
Gambar 4.15 Sequence diagram ongkos kirim.....	39
Gambar 4.16 Sequence diagram pemesanan.....	39
Gambar 4.17 Sequence diagram Laporan.....	40
Gambar 4.18 Sequence diagram ganti password.....	40
Gambar 4.19 Rancangan layar splash screen.....	41

Gambar 4.20 Layar utama.....	42
Gambar 4.21 Rancangan layar data Metro.....	43
Gambar 4.22 Rancangan layar keranjang .....	44
Gambar 4.23 Rancangan layar detail keranjang .....	45
Gambar 4.24 Rancangan layar menu akan masuk .....	46
Gambar 4.25 Layar splash screen .....	48
Gambar 4.26 Layar utama.....	49
Gambar 4.27 Layar detail Metro .....	50
Gambar 4.28 Layar keranjang belanja .....	51
Gambar 4.29 Layar transaksi .....	52
Gambar 4.30 Struk pemesanan menu.....	53
Gambar 4.31 Layar login web server.....	54
Gambar 4.32 Layar menu home web server .....	54
Gambar 4.33 Layar data Metro web server .....	55
Gambar 4.34 Layar tambah data metro web server .....	55
Gambar 4.35 Layar data kecamatan web server .....	56
Gambar 4.36 Layar tambah data kecamatan web server.....	56
Gambar 4.37 Layar data desa kelurahan web server.....	57
Gambar 4.38 Layar tambah data desa kelurahan web server.....	57
Gambar 4.39 Layar data pemesanan transaksi web server .....	58
Gambar 4.40 Layar edit data pemesanan transaksi web server .....	58
Gambar 4.41 Layar detail pemesanan transaksi web server .....	59
Gambar 4.42 Layar login gagal web server .....	59
Gambar 4.43 Layar login ulang web server .....	60

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Metro.....	31
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Konsumen.....	32
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Kecamatan.....	32
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Kelurahan.....	33
Tabal 4.12 Spesifikasi Basis Data Orders Detail.....	33
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Orders.....	34
Tabel 4.14 Pengujian Form Splash Screen.....	60
Tabel 4.15 Pengujian From Metro.....	61
Tabel 4.16 Pengujian Form Detail Metro.....	62
Tabel 4.17 Pengujian Form Keranjang.....	63
Tabel 4.19 Pengujian Form Transaksi.....	65

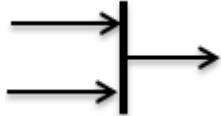
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *Use Case Diagram*

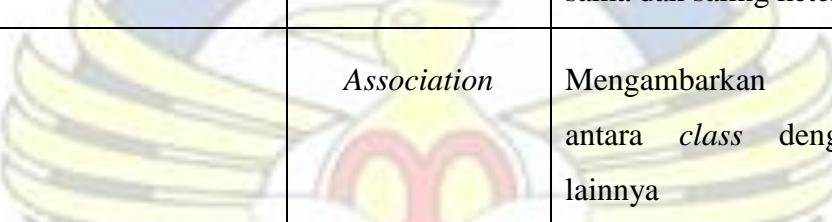
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menunjukkan <i>user</i> yang akan menggunakan sistem baru
2		<i>Association</i>	Menggabungkan <i>link</i> antar <i>element</i>
3		<i>include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
4		<i>Use case</i>	Menunjukkan proses yang terjadi pada sistem baru

## 2. Simbol Activity Diagram

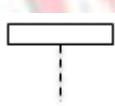
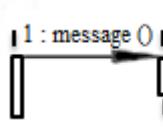
NO	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Start Point</i>	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas
2		<i>End Point</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas
3		<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktifitas
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
5		<i>Swimlane</i>	Menunjukkan yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas
6		<i>Transition</i>	Mengembangkan aliran perpindahan kontrol antara activity
7		<i>Fork</i> (percabangan)	Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.

8		<i>Join</i> (penggabungan)	Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.
---	---	-------------------------------	--

### 3. Simbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama dan saling keterkaitan
2		<i>Association</i>	Mengambarkan hubungan antara class dengan class lainnya

### 4. Simbol Sequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Lifeline</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi
2		<i>Object message</i>	Mengambarkan pengiriman pesan
3		<i>A Focus Of Control</i>	Mengambrakan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message